

Nyhedsbrev #3: Åbning af playspot og virtuel legepark

Åbning af lege og bevægelsesruten på Odense Havn



I forbindelse med Havnekulturfestivalen i Odense i slutningen af maj blev det første playspot på Lege- og Bevægelsesruten på Odense Havn åbnet. Dette skete med flot pressedækning af bl.a. TV2 Øst, der interviewede Rådmand Anker Boye på toppen af det nye playspot.

Playspottet, kaldet BLOQX, er et klatreanlæg bestående af 12-sidede kuber med klatregreb på. BLOQX er udviklet af Kompan i samarbejde med professionelle klatrere og unge.

Udover BLOQX er der midlertidigt blevet opsat en række fitness-redskaber langs havnekajen i Odense, hvor man kan træne samtidig med at man nyder udsigten udover havnen.

Flere playspots er under udvikling i Odense, og planen er, at det næste åbner umiddelbart efter sommerferien.

Læs mere

Odense Havn: www.odense.dk/havnen

BLOQX: <http://bloqx.kompan.com>

Lancering af verdens første legepark med virtuelle lege



Gerlev Idræthøjskole/Gerlev Legepark lancerede i samarbejde med Euman/LifePilot deres nyudviklede virtuelle lege på en pressekonference d.12.maj. Udviklerne fortalte om tankerne og teknikken bag legene, og journalisterne fik også selv mulighed for at prøve kræfter med disse. Som resultat af pressekonferencen blev der bragt artikler i flere aviser samt et indslag på P3.

Med de tre nyudviklede lege flyttes computerspillet ud i naturen. Legekonceptet er udviklet sammen med elever og lærere på Gerlev Idræthøjskole, og det har vist sig at kombinationen af moderne teknologi, leg og naturens udfordringer motiverer børn og unge til at bevæge sig mere.

Der er indtil videre udviklet tre lege samt en fitnessrute, der alle benytter sig af mobiltelefoner med indbygget GPS. På mobilens skærm kan man se et kort, der viser hvor de virtuelle guldmønter, billedstumper eller regnestykker befinder sig. Punkterne ligger spredt rundt på Gerlevs område, men kan kun ses på mobilens kort, der er altså ingen fysiske ting på punkterne. Ved at løbe rundt til de forskellige punkter skal man hurtigst muligt samle 10 guldmønter, finde ud af hvad billedstumperne forestiller eller opnå præcis 25 point. Selve spillet foregår altså i den virtuelle verden, mens man fysisk bevæger sig rundt på bakker og stier i Gerlev Legepark.

I den næste periode vil der blive arbejdet videre med at udvikle nye lege, der udnytter flere af de muligheder den nye teknologi giver. Desuden vil Gerlev Idræthøjskole/Gerlev Legepark udbyde workshops og kurser i udvikling af virtuelle lege, samt hjælpe til med opbygning af virtuelle legeparker andre steder i Danmark.

Læs mere

Gerlev Idræthøjskole/Gerlev legepark: www.gerlev.dk,

Euman/Lifepilot: www.lifepilot.dk/company/dk/showdocument.jsp?id=43

Med ønsker om gode lege og sjov bevægelse - God sommer fra konsortiet!

www.fremtidensmilliardindustrier.dk/idraetsoglegelandskaber/

Hvis man ønsker at framelde dette nyhedsbrev, kan det ske ved at sende en mail til Ida Høgstedt, ih@mm.dk